MANUAL DO JOGADOR

3D&T ALPHA INSTANT PLAY

Guia de criação rápida de personagens para
DEFENSORES DE TÓQUIO 3ª Edição

Criado por:

Marcelo Cassaro

Ilustrações e versão INSTANTPLAY(não-oficial):

Luís Brüeh

www.queabsurdo.com.br

Esse E-Book foi feito baseado no antigo manual 3D&T FastPlay e nas principais dúvidas de jogadores novatos de meu grupo de RPG.

Este guia não inclui orientações para mestres, vantagens únicas, e grande parte das vantagens, desvantagens e regras de combate avançadas. O motivo é simples: seu objetivo é salvar mestres experientes em situações desastrosas (como quando, por exemplo, em uma nova mesa muitos jogadores iniciantes enrolam com o grande livro de regras por horas, ou mesmo quando aquele seu "amigo", sem avisar, aparece para fazer uma visita e resolve entrar na mesa de RPG e você precisa que ele faça sua ficha rápido, e sem fazer muitas perguntas) e ajudar a introduzir jogadores iniciantes nos conceitos de 3D&T.

Uma Criação de Marcelo Cassaro, Editada e revisada por Guilherme Dei Saldi.

PROIBIDA A VENDA

Que jogo é esse?

RPG é um jogo de contar histórias. Histórias exigem personagens. Por isso você e um grupo de amigos controlam, cada um, um personagem. É como um teatro de improviso, como uma brincadeira de policial e bandido, mas com regras. Os jogadores dizem o que desejam fazer, e então rolam dados para descobrir se conseguiram. As decisões dos jogadores controlam as ações dos personagens e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim. Ao contrário de um videogame ou jogo de tabuleiro, tudo em 3D&T acontece na imaginação dos jogadores. Então, o único limite para o que acontece em uma sessão de jogo é a criatividade dos jogadores e do mestre.

O mestre é um jogador especial. Comparando uma partida de 3D&T a um filme, o mestre funciona como uma mistura de diretor e designer de efeitos especiais. Ele decide o que acontece dentro do ambiente do jogo, como uma porta abrindo sozinha ou uma nave alien aterrissando. Ele também interpreta os monstros e os personagens que não são controlados pelos jogadores.

O mestre aplica as regras, decidindo as conseqüências das ações do personagem, e funciona como co-roteirista junto com os jogadores. Sim, porque – ao contrário de um filme, onde todos os acontecimentos já estão determinados e nunca mudam – em 3D&T a história é apenas vagamente inventada pelo mestre. Ela pode ser alterada por tudo que os personagens fazem. Esse esforço de criatividade conjunta é o que faz este jogo tão divertido. E embora usemos o termo "jogo" constantemente (mais por falta de um substituto adequado que por vontade), aqui não existe um único vencedor. Todos trabalham em prol de um único objetivo: a diversão.

E isso pode até parecer piegas, mas, quando todo mundo se diverte, todos ganham.

A Construção do Personagem

Grande parte da diversão no RPG está justamente em inventar seu próprio herói. A seguir você vai aprender regras sobre como usar números e jogadas de dados para construir um personagem - mas é você quem vai fornecer o material mais importante: sua imaginação. Qualquer um pode fazer contas e preencher uma ficha com informações, mas isso não basta para ter um personagem interessante.

A primeira coisa a fazer é escolher um conceito, uma idéia básica. O que seu personagem vai ser? Um guerreiro bárbaro com um machado mágico e uma pele de pantera jogada sobre os ombros? Um feiticeiro caçador de vampiros? Um lutador de rua em busca de vingança? Um ninja biônico combatente do crime? Você pode ser tudo isso e qualquer outra coisa que imaginar.

A Ficha de Personagem

Na última página deste livro há um formulário. É a Ficha de Personagem – cada jogador precisa de uma. NÃO escreva na Ficha original! Faça fotocópias, ou apenas anote as informações em papel separado.

A Ficha funciona como um registro das coisas que seu personagem consegue fazer. Essas informações serão importantes no jogo: você vai precisar ter a Ficha sempre por perto durante a aventura. Você tem alguma liberdade para preencher a Ficha, mas não liberdade total.

Características

As Características são as informações mais importantes sobre seu personagem - são números que dizem como ele é. Quanto mais altas, mais poderoso ele será. Elas variam de 0 a 5 mas certos personagens e criaturas poderosas podem ter Características mais altas.

As Características são: Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Elas também podem aparecer abreviadas como F, H, R, A e PdF, respectivamente. Pessoas normais quase sempre têm 0 em todas essas Características; um valor 1 corresponde ao máximo possível para "humanos normais". Qualquer valor acima de 1 já é considerado heróico ou sobre-humano - o que é muito comum em aventuras de 3D&T.; Quando você constrói um personagem, cada ponto compra um ponto de Característica. Você pode, por exemplo, usar 6 pontos para comprar Força 2, Habilidade 2, Resistência 1, Armadura 1 e Poder de Fogo 0 (2+2+1+1+0=6).

Um personagem recém-criado nunca pode ter nenhuma Característica maior que 5, não importa quantos pontos ele tenha para gastar.

Vantagens e Desvantagens

As Vantagens são poderes ou habilidades especiais que cada personagem tem. Desvantagens são suas fraquezas, coisas que atrapalham seu desempenho. Cada personagem tem seu próprio conjunto de Vantagens e Desvantagens. Você vai encontrar nas próximas páginas uma longa lista contendo várias Vantagens e Desvantagens. Vantagens são compradas com pontos.

Em vez de gastar todos os pontos em Características, você pode guardar alguns para ter coisas como um Aliado, um Ataque Especial, Invisibilidade e outras coisas. Cada uma tem seu próprio custo, geralmente 1 ou 2 pontos. Você pode comprar quantas Vantagens quiser, se puder pagar por elas.

Você também pode pegar Desvantagens, para ganhar pontos. Cada Desvantagem dá 1, 2, 3 ou até 4 pontos extras para gastar com Características ou Vantagens.

Toques Finais

Agora que o personagem está quase pronto, pare e examine tudo. Suas Características, Vantagens e Desvantagens combinam com o conceito que você escolheu? Se ele é um cavaleiro de armadura, então por que sabe lidar com Medicina? Se é um guerreiro-robô, como pode ter Telepatia? Qual a origem de seu Poder de Fogo: raios, facas, flechas ou alguma outra coisa?

Não estamos dizendo que seja proibido fazer coisas assim - os games e anime estão repletos de personagens com poderes e habilidades absurdas! Mas será sempre mais interessante se houver um motivo para sua existência. Apenas costurar um monte de poderes pode resultar em um personagem jogador, mas não em um BOM personagem.

Pense em videogames. Quando joga um game de luta, você é daqueles que sempre escolhe o lutador mais poderoso e apelativo para chegar mais facilmente ao final? Ou será que escolhe aquele com o visual mais radical, os golpes mais impressionantes, ou a pose de vitória mais engraçada? Entende onde queremos chegar?

PROIBIDA A VENDA

Um personagem fica mais interessante quando tem uma história, um passado - de preferência algo que explique como ganhou seus poderes. Neste ponto você deve amarrar o conceito inicial com as Vantagens e Desvantagens. Se ele tem um Aliado ou Mestre, quem é ele? Como funciona seu Ataque Especial? Quem é seu Patrono? Porque seu Inimigo o odeia?

Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo!

Essas cinco características são medidas por números, que formam a base fundamental de um personagem de 3D&T. São seus atributos básicos. As características dizem o que seu herói é capaz de fazer. Grande Força permite levantar mais peso e causar mais dano com socos e chutes. Habilidade maior melhora suas chances de acertar um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chance de sobreviver aos ferimentos, bem como mais energia para lançar magia. Cada característica tem um valor que vai de 0 a 5. Um valor 0 significa que aquela característica é "normal" para um ser humano – quase todas as pessoas do mundo têm 0 em suas características. Valores acima de 0 são

Força

Força é sua capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e golpes com armas. A Força será somada à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você luta corpo-a-corpo. Isso porque quanto maior sua Força, maior o dano que você provoca em combate corpo-a-corpo – ou seja, ataques contra alvos que estejam ao alcance de suas mãos ou pés.

Um personagem também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem esforço físico, como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso... Muitas vezes, contudo, a Força não significa exatamente força bruta – e sim o dano que você (ou suas armas) provocam. Então, é possível que um gigante truculento tenha Força 3 e uma garotinha ninja com armas muito afiadas tenha Força 4. Caso precise fazer coisas como levantar um caminhão, que exige força bruta, essa mesma garotinha ninja pode "simular" força bruta com manobras e golpes de suas armas (digamos que ela usa a espada e aplica um golpe contra o caminhão para tirá-lo do lugar).

A fonte de sua Força pode ser qualquer coisa: seus próprios músculos, um braço biônico, um anel mágico, um tentáculo que emerge do chão sempre que você precisa... invente o que quiser. Isso não tem qualquer efeito especial em termos de jogo.

Habilidade

A mais importante das características – não recomendamos que nenhum personagem jogador tenha menos de 2 pontos nela. Habilidade corresponde à agilidade, velocidade, equilíbrio e, em certo nível, à inteligência do personagem. Você usa a Habilidade para atos impressionantes, corajosos e sobre-humanos, como lutar, saltar de prédios, agarrar helicópteros em pleno ar e coisas assim. Um personagem com Habilidade 0 é uma pessoa comum, sem nenhum treinamento atlético ou em combate: para ele, é muito difícil (ou mesmo impossível) lutar ou realizar grandes façanhas atléticas.

A Habilidade é somada à Força para descobrir a Força de Ataque em ataques corporais, ou somada ao Poder de Fogo para ataques à distância. A Habilidade também é somada à Armadura para calcular sua Força de Defesa. Tudo isso é explicado no capítulo "Combate". Muitas vezes, quando um personagem precisa usar algum conhecimento (como perícias), também será exigido dele um teste de Habilidade.

Resistência

Esta é a constituição, o vigor físico do personagem. Quanto maior sua Resistência, mais ferimentos você pode sofrer antes de morrer. Uma Resistência elevada também ajuda um personagem a tolerar venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde.

Embora esteja mais ligada à vitalidade do corpo, a Resistência também mede sua determinação, força de vontade e poder mental. Quando o personagem é alvo de uma magia ou poder psíquico, ter uma alta Resistência reduz suas chances de sofrer um efeito nocivo: quanto mais alta a Resistência, mais difícil será afetá-lo com magia ou outro poder sobrenatural.

A Resistência também determina seus Pontos de Vida e Pontos de Magia.

Armadura

Representa a proteção corporal do personagem. Apesar do nome, não precisa ser uma "armadura" no sentido literal; pode ser seu próprio couro ou carapaça, um escudo, campo de força,ou apenas habilidade de bloqueio. Então, uma aparentemente frágil garotinha pode ter um poderoso escudo energético, mágico ou psíquico que vale como Armadura 5! Quando um personagem recebe um ataque, ele soma sua Habilidade à Armadura para determinar sua Força de Defesa. Em certos casos, caso esteja surpreso ou incapaz de se mover, apenas a Armadura será válida para sua FD.

Poder de Fogo

Quando o alvo está além do alcance dos socos e chutes, o personagem só pode contar com ataques à distância. Essa capacidade é representada pelo Poder de Fogo. Como acontece com a Força, o PdF será somado à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você faz um ataque à distância. Novamente, a fonte desse Poder de Fogo depende da imaginação do jogador – e aqui, como nos games e anime, vale literalmente qualquer coisa. Você pode disparar bolas de fogo, pedras, facas, cartas de baralho, olhas de árvore, jatos d'água, luz roxa, uma imagem na forma de um dragão flamejante... não faz diferença alguma. Qualquer que seja a forma de ataque escolhida, seu efeito será apenas visual. O dano real depende do valor numérico de seu Poder de Fogo.

PROIBIDA A VENDA

Testes de Características

Durante o jogo não serão raras as vezes em que o mestre vai pedir a um jogador para testar uma característica. Isso é simples, basta rolar um dado: se o resultado é menor ou igual à característica testada, o teste foi bem-sucedido; se é maior, o teste fracassou. Então, obviamente, quanto mais alta uma característica maiores suas chances no teste – mas um resultado 6 é sempre uma falha, mesmo que a característica testada seja 6 ou mais. O mestre decide qual característica deve ser testada, dependendo da ocasião. Na maior parte das vezes, será Habilidade.

Bônus e Penalidades

lgumas coisas são mais fáceis que outras. Derrubar a porta de madeira no quarto do garotinho em perigo é mais fácil que derrubar a porta superblindada no covil do vilão. Para imitar essas situações, o mestre torna um teste mais fácil ou difícil com bônus ou redutores. Um bônus é um valor que você coloca temporariamente em sua característica no momento do teste. Isso não quer dizer que a característica mudou: um teste com bônus só vale naquele momento. Um bônus serve para tornar um teste mais fácil. Se você tem Força 2 e o mestre exige um teste de Força +2, então você precisa de um resultado 4 ou menos (2+2) para ser bem-sucedido.

Penalidades (ou redutores), ao contrário, são valores que você remove de uma característica, tornando o teste mais difícil: se você tem Resistência 3 e o mestre exige um teste de Resistência –1, então você precisa de um resultado 2 ou menos (3–1) para conseguir.

Estas são algumas sugestões de bônus e penalidades para testes de características:

Tarefas Fáceis: bônus de +2 a +4.

Tarefas Normais: bônus de +1 ou 0.

Tarefas Difíceis: redutor de –1 a –3.

Em certos casos, uma penalidade pode ser tão alta que elimina qualquer chance de sucesso. Por exemplo, se você tem H2 e o mestre pede um teste de H–2 ou –3, não adianta rolar o dado: a tarefa é impossível para você.

Pontos de Vida e Magia

Pontos de Vida, ou PVs, são a "barra de energia" do personagem. Um tipo de "energia heróica", o poder de um herói, vilão ou criatura de tolerar mais dano que pessoas normais. Já os Pontos de Magia, ou PMs, são a energia que ele usa para ativar poderes especiais. Todos os personagens começam com 5 PVs e 5 PMs para cada ponto de Resistência. Ao contrário do que acontece com a Resistência, os Pontos de Vida e de Magia vão variar muito no decorrer do jogo: PVs caem quando você sofre dano, e voltam ao normal quando você se recupera, enquanto PMs caem quando você usa magias ou poderes. Você pode recuperá-los,mas nunca ultrapassar o valor inicial (se você começou com 15 PVs, nunca vai ficar com mais de 15 PVs ou 15 PMs).

Pessoas Comuns: personagens com Resistência 0 têm sempre 1 Ponto de Vida e 1 Ponto de Magia; a maioria das pessoas comuns tem apenas 1 PV, podendo morrer ou perder os sentidos com facilidade. Pessoas comuns podem passar a vida toda sem gastar seu único PM, já que em geral não têm magias ou poderes para consumir essa energia.

Recuperando PVs e PMs

Pontos de Vida e Magia perdidos são recuperados com descanso. Qualquer personagem pode recuperar todos os seus PVs e PMs com uma noite (no mínimo 8 horas) de descanso; ou, com duas horas, recuperar 1 PV e 1 PM para cada ponto de sua Resistência.

Um personagem que esteja com 0 PVs está muito ferido e não pode se recuperar assim tão rápido. Ele precisa de mais tempo e também cuidados médicos, dependendo da gravidade de seus ferimentos.

Testes de Morte

Quando um personagem chega a 0 PVs, o mestre pode decidir sua condição ou então jogar um dado. O resultado indica o estado da vítima:

1) Muito Fraco: você ainda está consciente. Pode falar, ver e ouvir o que acontece à sua volta, mas só isso. Você está fraco demais para se mexer, lutar, usar magia ou fazer qualquer coisa que gaste PMs (mas, se tiver a vantagem Energia Extra, pode usá-la). Você pode recuperar 1 PV imediatamente com um teste bem-sucedido da perícia Medicina (realizado por outra pessoa, é claro!).

2-3) Inconsciente: você está inconsciente, mas não muito ferido. Pode recuperar 1 PV e despertar com uma hora de descanso, ou com um teste bem-sucedido de Medicina.

4-5) Quase Morto: você está tão ferido que vai morrer em 2d turnos. Um teste de Medicina pode prolongar sua vida por mais 1d horas, mas depois disso não são permitidos novos testes. A única forma de realmente salvá-lo é com magia.

6) Morto: não tem mais jeito. Agora, só mesmo com ressurreição.

Em caso de falha em um teste de Medicina, o médico deve esperar o tempo indicado para tentar de novo (supondo que a vítima sobreviva tanto tempo). Vale lembrar que itens e magias de cura restauram PVs mediatamente, sem a necessidade de esperar pela recuperação.

Dados

Muitos jogos de RPG usam dados especiais, multifacetados, diferentes do dado comum que conhecemos. Eles são chamados de d4, d8, d10, d12 e até d20. Você não precisa se preocupar com isso, porque 3D&T usa apenas dados normais de seis lados, ou d6. Vamos chamá-lo simplesmente de "d".

Quando aparece um número antes do "d", ele indica a quantidade de vezes que o dado deve ser jogado. Então, "3d" significa que você deve rolar o dado três vezes (ou rolar três dados) e somar os números obtidos.).

Quando aparece um número depois do "d", ele virá sempre acompanhado de um sinal aritmético "+" ou "–". Digamos que seja 1d+3. Isso quer dizer que você deve rolar um dado e somar 3 ao resultado. Neste caso vai conseguir no mínimo 4 (1+3) e no máximo 9 (6+3). O mesmo vale para subtrações. Mas atenção, uma rolagem nunca resulta em menos de 1. Então, se você rola 1d– 3 e tira um 2 no dado, o resultado será 1 (e não –1).

Apenas um dado é necessário para jogar 3D&T, Porém o ideal é ter vários dados sobre a mesa, de preferência um para cada jogador.

Papéis de Combate

Ninguém pode ser bom em tudo, mas todos podem ser bons em alguma coisa. Quase todos os jogos de RPG são sobre equipes de heróis vencendo desafios e cumprindo missões. Em uma equipe, cada membro tem sua própria função, sua própria força – e também suas fraquezas. Em um time, você faz aquilo em que é melhor, enquanto seus pontos fracos são cobertos por seus aliados.

O Atacante

Causar dano é o seu negócio. Claro, quase todo herói deve ser capaz de lutar (um discurso ou canção comovente em geral só funciona depois que o adversário já foi derrotado...). Mas, em combate, sua especialidade é desferir uma grande quantidade de ataques – ou poucos ataques que causam muito estrago.

Características: Habilidade é o mais importante. Dependendo de sua estratégia, escolha Força ou Poder de Fogo como segundo melhor atributo. Ao escolher um, coloque um número baixo (0 ou 1) no outro, porque você raramente o usará.

Vantagens Sugeridas: Aceleração, Teleporte, Vôo, Adaptador, Ataque Especial(Amplo, Penetrante, Perigoso, Poderoso, Preciso, Teleguiado...) Deflexão, Reflexão, Invisibilidade, Magia Elemental, Elementalista, Poder Oculto, Tiro Múltiplo.

O Baluarte

Alguns causam muito dano, outros suportam muito dano. Você não é nenhum desses. Seu papel principal é prover suporte a seus companheiros, melhorando suas capacidades ofensivas, oferecendo defesas, e também curando seus ferimentos.

Características: Habilidade é tudo que importa, para melhorar seu uso de perícias (mesmo que você não as possua) e, eventualmente, comandar Aliados. Não se preocupe em gastar pontos com outras características – elas são focadas em combate, e você não luta. Confie em seus amigos para lutar, enquanto você cuida do resto.

Vantagens Sugeridas: Aliado, Genialidade, Magia Branca, Membros Elásticos, Mentor, Paladino, Parceiro, Patrono, Riqueza, Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais.

O Dominante

Embora 3D&T seja parecido com um game de luta, aqui nem sempre vence aquele que acaba primeiro com a barra de energia do oponente. Um adversário pode ser derrotado de inúmeras outras formas – cego, paralisado, petrificado, transformado em pudim de ameixa...

Características: Habilidade é tudo que importa, mesmo porque muitas magias só funcionam contra alvos que tenham Resistência inferior à sua Habilidade. Muitas magias e ataques debilitantes também dependem de PdF. Você precisa ainda de uma alta Resistência para um bom estoque de Pontos de Magia.

Vantagens Sugeridas: Aparência Inofensiva, Ataque Especial (Paralisante, Teleguiado) Familiar, Invisibilidade, Magia Elemental (espírito), Magia Irresistível, Magia Negra, Paralisia, Pontos de Magia Extras.

O Tanque

Você é o mais forte e resistente no grupo. Tem a melhor armadura e saúde suficiente para tolerar muito castigo. Sua função é ser o alvo, enfrentar o inimigo frente a frente, atrair os ataques mais perigosos – porque você pode sobreviver a esse estrago, mas seus colegas, não. Quando há perigo pela frente, você é o cara.

Características: Você precisa de alta Resistência para tolerar muito dano e ser bem-sucedido em testes contra magias e outros efeitos nocivos. Armadura também é essencial. Você não precisa de Poder de Fogo elevado, porque seu papel é lutar corpo-a-corpo.

Vantagens Sugeridas: Ataque Especial: Perto da Morte, Ataque Múltiplo, Toque de Energia, Energia Extra, Regeneração, Energia Vital, Imortal, Membros Extras, Monstruoso, Pontos de Vida Extras, Resistência a Magia, Torcida.

Vantagens

Vantagens são diversos poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias: qualquer personagem jogador de 3D&T pode ser construído sem qualquer Vantagem, e mesmo assim funcionar perfeitamente no jogo. Contudo, um jogador raramente resiste à oportunidade de dar a seu herói pelo menos duas ou três delas...

Assim como as Características, uma Vantagem custa pontos: quanto melhor, mais cara será.

Vantagens

Aceleração (1 ponto)

Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição,
fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Você também recebe um movimento extra por turno. Isso quer dizer que você pode mover-se em velocidade máxima duas vezes e agir, ou então mover-se três vezes. Mas você continua não podendo agir mais de uma vez por turno.

Você pode executar sua ação e movimentos em qualquer ordem. Pode mover-se, agir e mover-se de novo; mover-se duas vezes e agir; ou agir e mover-se duas vezes.

Usar esta vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

Aliado (1 ponto cada)

Você tem um companheiro com quem pode contar. Pode ser uma pessoa, animal ou mecha, à sua escolha.

O Aliado é um NPC que você controla, mas o mestre pode às vezes interferir nesse controle – por exemplo, quando acreditar que o Aliado faria ou não faria algo. Seu Aliado ajuda você, mas muitas vezes ele também pode precisar de sua ajuda.

Você pode construir o Aliado se quiser, mas o mestre dará a aprovação final. A pontuação do Aliado é um ponto abaixo da sua. Por exemplo, se você é um personagem feito com 6 pontos seu Aliado é uma Pessoa 5 pontos e assim por diante.

Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem. Por exemplo, se você quer um Aliado 6 pontos em vez de 5, ele vai custar 2 pontos.

Um Aliado normalmente segue suas ordens sem reclamar. No entanto, você não pode obrigá-lo a fazer algo que ele não quer (como uma ação suicida) ou contra sua natureza (como enfrentar uma Fobia ou violar um Código de Honra).

Um Aliado não ganha Pontos de Experiência. Quando você evolui seu personagem, a pontuação total dele também aumenta proporcionalmente. Você não ganha PEs por vitórias de seu Aliado.

Aparência Inofensiva (1 ponto)

Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça pequeno, fraco ou covarde. Talvez seja um bichinho fofo, um vovô barrigudo, uma menininha segurando pirulito... você escolhe o motivo.

Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate. Ela vai surpreender seu oponente – você ganha uma ação extra antes do primeiro turno de um combate. Esse truque não funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa.

Você não pode ter Aparência Inofensiva e ser Monstruoso ao mesmo tempo.

Ataque Especial (1 ponto)

Praticamente qualquer aventureiro, herói ou guerreiro tem algum tipo de técnica ou ataque que provoca dano maior.
Isso é tão comum nos mundos de aventura que qualquer personagem pode fazer um Ataque Especial gastando 1 PM e ganhando F+1 ou PdF+1. Isto é apenas uma manobra especial; não é preciso pagar pontos de personagem por ela.

A vantagem Ataque Especial, no entanto, é uma versão melhorada dessa manobra. Ela permite gastar 1 PM e aumentar em +2 sua Força ou Poder de Fogo (escolha F ou PdF quando adquirir esta vantagem) para um único ataque.

Existem outras regras para ataques especiais. Para conhecê-las adquira o manual de 3D&T ALPHA e consulte a errata no forum da Jambô: www.jamboeditora.com.br.

Ataque Múltiplo (1 ponto)

Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) gasta 1 PM. Assim, atacar três vezes na mesma rodada gasta 3 PMs. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.
A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

Boa Fama (1 ponto)

Você é respeitado entre outros heróis e aventureiros, e também entre boa parte das pessoas comuns. Pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, admirado ou temido por alguma razão.

Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também desvantagens. Será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado. Se você tem um Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos.

Energia Extra (1-2 pontos)

Você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus Pontos de Vida.

Você pode gastar 2 PMs para recuperar todos os seus PVs. Usar a Energia Extra leva um turno inteiro, e você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra.

Existem dois níveis para esta vantagem: por 1 ponto você só pode usar a Energia Extra quando estiver Perto da Morte (veja em "Pontos de Vida"). Mas por 2 pontos a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento.

Energia Extra é parecida com magia de cura, mas serve apenas para curar você mesmo, e não funciona contra qualquer outro tipo de mal (doenças, veneno...).

Genialidade (1 ponto)

Você é um gênio. Recebe H+2 ao utilizar qualquer perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma perícia que não possua. Com os recursos necessários, a critério do mestre, esta vantagem também permite feitos acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual).

Invisibilidade (2 pontos)

Você pode ficar invisível. Fora de combate, esta habilidade reduz a dificuldade em testes de perícias que envolvem furtividade (por exemplo,

para apanhar um oponente indefeso).

Em combate, seu oponente sofre H–1 para acertar ataques corporais conta você, e H–3 para ataques à distância ou esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corpo-a-corpo, e sofrem apenas H–2 para ataques à distância e esquivas. Ver o Invisível (a magia ou Sentidos Especiais) vence totalmente sua invisibilidade.

Ativar e manter a Invisibilidade custa 1 PM por turno.

Mentor (1 ponto)

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias.Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que o mentor esteja morto ou distante, em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Para conjuradores, esta vantagem oferece três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Parceiro (1 ponto cada)

Esta vantagem deve ser usada em conjunto com um Aliado (sem um Aliado, você não pode ter esta vantagem).

Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador!

Quando lutam em dupla vocês agem apenas uma vez por turno, mas podem combinar as características mais altas de cada um. Também podem compartilhar vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras.

Exemplo: um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF 2,Arena e Torcida. Pegamos as características mais altas, reunimos a vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida. Quando vocês recebem dano, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima).

Seu Aliado também deve possuir esta vantagem.

Patrono (1 ponto)

Uma grande organização, empresa, governo ou NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode ajudar e enviar reforços quando você mais precisar.

Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar seu Patrono. A forma exata como essa ajuda virá depende do mestre – desde uma nova arma secreta ou manobra não testada, a um veículo de fuga que surge na hora certa. Contudo, em alguns momentos ou situações, talvez nenhuma ajuda seja possível.

Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes vai precisar cumprir missões para seu Patrono.

Perícias (2 Pontos cada)

Uma Perícia é um tipo de conhecimento. Não serve para lutar, mas é muito útil em outras ocasiões, para resolver problemas que não dependem do poder de combate. Coisas como consertar um carro, abrir um cofre ou descobrir o antídoto para um veneno.

Para conseguir coisas fáceis, se tiver uma perícia adequada, você não precisa fazer nenhum teste. Mas, para certas coisas muito difíceis, mesmo com a perícia certa, às vezes o Mestre pode pedir um teste de habilidade. Obs: existem regras detalhadas para perícias no manual ALPHA.

Tarefas Fáceis: personagens com a perícia adequada não precisam de nenhum teste. Sem a perícia, um teste de Habilidade –1.

Tarefas Médias: personagens com a perícia adequada fazem um teste de Habilidade +1. Sem ela, um teste de Habilidade –3.

Tarefas Difíceis: personagens com a perícia adequada fazem um teste de Habilidade –2. Sem a perícia, não são permitidos testes.

Existem 11 perícias, são elas:

Artes: Você tem sensibilidade e talento para artes. Sabe cantar, dançar, desenhar, pintar, fazer esculturas, tocar instrumentos musicais...

Animais: Você sabe cuidar de animais e tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, e até domar animais selvagens. Em mundos de fantasia, esta perícia também permite falar a língua dos animais. A critério do mestre, a perícia também pode se aplicar a monstros e outras criaturas fantásticas.

Ciência: Você tem grandes conhecimentos sobre matemática, astronomia, botânica, zoologia, geografia, história, química, ciências proibidas, e etc.

Crime: Esta perícia permite bater carteiras, arrombar portas, preparar armadilhas, seguir pistas, andar sorrateiramente, falsificar, criar armadilhas, se disfarçar, entre outras atividades criminosas.

Esportes: Você sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras. Esta perícia não afeta seu desempenho em combate, mesmo quando se trata de esportes como artes marciais, boxe, arquearia...

Idiomas: Você é um poliglota. Conhece os principais idiomas usados no mundo, e pode aprender com facilidade outras línguas, mesmo as mais obscuras – até idiomas de outros planetas. Se você não possui esta perícia, saberá falar apenas a língua mais comum no local da campanha.

Investigação: Você é um policial, detetive ou agente secreto, e conhece técnicas de investigação. Sabe seguir pegadas, procurar impressões digitais, usar disfarces, instalar explosivos, decifrar códigos secretos, destrancar fechaduras e desarmar armadilhas.

PROIBIDA A VENDA

Máquinas: Você é bom com máquinas, veículos e computadores. Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar qualquer coisa se tiver as peças e ferramentas certas.

Manipulação: Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques, engodos ou ameaças.

Medicina: Você sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como curá-la, e também pode fazer cirurgias. Quando alguém precisa de cuidados médicos, você pode providenciar.

Sobrevivência: Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar comida e abrigo para você e seus amigos.

Riqueza (2 pontos)

Como Patrono, mas melhor, porque você não precisa seguir ordens de ninguém. Dinheiro não é problema para você: pode pagar viagens, contratar equipes e comprar qualquer equipamento normal, não-mágico. Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar sua Riqueza. A forma exata como seu dinheiro vai ajudar depende do mestre – desde uma chance para subornar um inimigo, até contratar mercenários que surgem em um piscar de olhos. Contudo, em alguns momentos ou situações, nem todo o dinheiro do mundo vai ajudar.

Riqueza nunca pode ser usada para comprar nada que represente uma vantagem, ou livrar-se de uma desvantagem.

Telepatia (1 ponto)

Esta vantagem tem as seguintes utilizações:

Ler pensamentos: Você recebe H+2 em perícias para obter informações de outra pessoa (Interrogatório, Intimidação, Lábia).

Analisar poder de combate: Você descobre todas as características, vantagens e desvantagens de uma criatura.

Revelar tesouro: Você descobre se uma criatura carrega itens valiosos.

Prever movimentos: Você adivinha os próximos passos do adversário, recebendo +1 em sua iniciativa e esquivas contra ele até o fim do combate.

Cada utilização de Telepatia gasta 2 PMs. Usar Telepatia não gasta nenhuma ação ou movimento, mas você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno. Você só pode tentar ler a mente de alguém que consiga ver. Telepatia só funciona com criaturas vivas, e não afeta um alvo que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Teleporte (2 pontos)

Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar consigo outras pessoas.

A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar até 20 metros. Teleporte concede +2 em esquivas (não cumulativo com Aceleração). Teleportar-se gasta 1 PM e é o mesmo que mover-se. Você pode teleportar-se e agir na mesma rodada. Se também tiver Aceleração, você pode teleportar-se duas vezes na mesma rodada.

Tiro Carregável (1 ponto)

Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso – seja acumulando carga em sua arma de raios, concentrando mais energia ki nas mãos, ou fazendo pontaria com sua adaga ou arco.

Usar o Tiro Carregável exige 2 PMs e um turno inteiro se concentrando. Você não pode sofrer qualquer dano durante esse tempo, ou a concentração é perdida (assim como os PMs). No turno seguinte faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado.

Exemplo: um personagem com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, no turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x2), total FA 10.

Tiro Múltiplo (2 pontos)

Você pode fazer mais ataques com PdF em uma única rodada. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 1 PM. Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 4 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

Vôo (2 pontos)

Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4,160m/s para H5...

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o mestre vai exigir um teste de Habilidade (com penalidade de –1 para cada ponto de H além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

Desvantagens

Enquanto as vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as desvantagens são coisas ruins, que atrapalham sua vida. -E por que eu ia querer algo assim? Você se pergunta. Primeiro, por que não existem heróis perfeitos e sem problemas – ter defeitos faz seu personagem ficar mais parecido com um herói de cinema, TV, games ou quadrinhos. Segundo, por que desvantagens fazem você GANHAR mais pontos para gastar em características e vantagens. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um herói poderoso e interessante. Você pode ter quantas desvantagens o Mestre permitir, mas estas, juntas, nunca podem ultrapassar -6 pontos.

Assombrado (–2 pontos)

Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicada a atormentar você. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só deixa você em paz quando está satisfeito ou cansado.

Sempre que você entra em combate, o mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombrá-lo, e você sofre uma penalidade de –1 em todas as suas características até que ele vá embora. Um conjurador Assombrado gasta duas vezes mais PMs para lançar magias.

Esta desvantagem também pode significar alguma doença ou, para construtos, algum tipo de mal-funcionamento. A critério do mestre, o “fantasma” também pode aparecer para incomodá-lo em outras ocasiões.

Código de Honra (–1 ponto cada)

Você segue um código rígido que o impede de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa.

1ª Lei de Asimov: jamais causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.

2ª Lei de Asimov: sempre obedecer ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.

Código de Arena: nunca lutar em certos tipos de terreno; escolha dois terrenos (veja a vantagem Arena).

Código do Caçador: nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura de aparência mais perigosa que esteja à vista.

Código do Cavalheiro: nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

Código do Combate: nunca atacar um oponente indefeso, ou em desvantagem numérica.

Código da Derrota: nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você deve tirar a própria vida. (Nem que seja para ressuscitar mais tarde...)

Código da Gratidão: quando alguém salva sua vida (ou de um ente querido seu), você fica a serviço dessa pessoa, até conseguir devolver o favor (salvar sua vida).

Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda.

Código da Honestidade: nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer as leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

Código da Redenção: jamais atacar sem provocação, sempre aceitar um pedido de rendição, sempre poupar oponentes reduzidos a 0 PVs.

Sempre que você viola um Código, recebe –1 Ponto de Experiência no final da aventura. Cada violação vale –1 PE. Você pode ter até quatro Códigos de Honra, no valor total de –4 pontos.

Inculto (–1 ponto)

Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas são pouco espertos. Outros não são exatamente incultos – apenas nativos de outra cultura, e não conhecem bem a linguagem ou costumes locais.

Um personagem com esta desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas. Se você tem um Mentor, Patrono, Parceiro, Aliado, Protegido Indefeso ou outro personagem representado por uma vantagem ou desvantagem, ele será capaz de entender você.

Insano (0 a –3 pontos)

Você é louco. Após dois minutos de conversa, ninguém ale de seu Mentor, Patrono, Aliado, Protegido Indefeso, acredita ou confia em você.

Cleptomaníaco (–1 ponto): você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve ser bem-sucedido em um teste de R para evitar. Um cleptomaníaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.

Compulsivo (–1 ponto): existe alguma coisa que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos... Alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem fazer essa coisa, deve fazer um teste de R por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão. Você não pode ter como compulsão alguma coisa que possa ser feita enquanto se luta!

Dupla Personalidade (0 pontos): você tem um outro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras características, vantagens, desvantagens, Perícias e magias conhecidas. Sim, esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada – porque sua própria aparência e poderes também mudam. No entanto, a mudança não está sob seu controle. A cada hora, ou em qualquer situação de perigo, o mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para sua outra personalidade. Uma personalidade não se lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!

Fantasia (–1): você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. (Eu sou um mago! Eu tenho tentáculos! Eu posso voar! Eu sou o Mestre Arsenal!) Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.

Fobia (–1 a –3 pontos): você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa, deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira em velocidade máxima (mesmo efeito da magia Pânico). O valor da Fobia depende daquilo que você teme: –1 ponto para uma coisa incomum, que você encontra em pelo menos 25% do tempo (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas...); –2 pontos para uma coisa comum, que você encontra 50% do tempo (escuridão, lugares fechados, animais...); e –3 pontos para algo que você encontra quase o tempo todo (pessoas, veículos, lugares abertos, barulhos altos, vento, aparelhos eletrônicos, música...)

Megalomaníaco (–1 ponto): você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo – e acha que ninguém jamais conseguirá detê-lo! Você com freqüência ignora perigos que poderiam matá-lo. Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até a morte.

Mentiroso (–1 ponto): você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Com um teste de Resistência pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos. O mestre faz esse teste em segredo, para que os jogadores não sabiam se podem confiar no colega.

Paranóico (–1 ponto): você não confia em ninguém, nem em seus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda (não, nem mesmo aquela magia ou poçãozinha de cura...). Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja em uma estalagem ou outro lugar seguro, você recupera PVs e PMs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera um valor igual à sua Resistência).

Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de R–3 (ou um teste normal, caso apareça na descrição de cada insanidade), mas o mestre só deve autorizar esses testes em situações extremas.

Há muitas formas de insanidade. A lista completa delas você encontra no Manual de 3d&t Alpha, que pode ser adquirido, ou baixado de graça no site www. jamboeditora.com.br.

PROIBIDA A VENDA

Má Fama (–1 ponto)

Você é infame. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, seja de forma merecida ou não.

Você está sempre sob suspeita. Será mais difícil fazer com que confiem em você, e sua presença em um grupo vai tornar todos os outros suspeitos também. Caso seja constatado algum crime, muito provavelmente você será acusado e perseguido mesmo que seja inocente.

Modelo Especial (–1 ponto)

Por algum motivo, seu corpo é diferente: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... enfim, diferente do padrão humanóide normal. Por esse motivo, você não pode usar armas, roupas, equipamentos, máquinas e veículos projetados para humanos – apenas aqueles que tenham sido construídos especialmente para você.

O inverso também é válido: máquinas feitas para você não servem para outros personagens. Pertences pessoais que tenham sido escolhidos durante a criação do personagem são, automaticamente, feitos para você.

Se você recebe esta desvantagem por ser membro de uma raça fantástica (gnomo, halfling, fada...), então poderá usar itens próprios para outros membros da raça.

Monstruoso (–1 ponto)

Sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas ficarão assustadas ou furiosas.

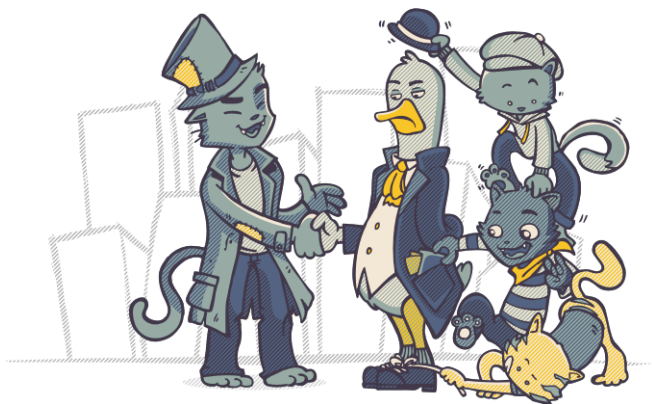
O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas pontudas, uma cauda fina...) não é considerada Monstruosa. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto, isso também não é ser Monstruoso.

Você não pode ser Monstruoso e ter Aparência Inofensiva ao mesmo tempo.

Ponto Fraco (–1 ponto)

Você ou sua técnica de luta tem algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de H+1 quando luta com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez. Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá – e terá um bônus de H+1 quando lutar com ele.

Se você tem Boa ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por quase todo mundo!

ter desvantagens faz seu personagem ser mais interessante!

Protegido Indefeso (–1 ponto cada)

Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usá-lo como chantagem para vencer você (e não tenha dúvida de que eles vão tentar!).

Sua concentração nas lutas será prejudicada caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido; nessas situações você sofre uma penalização de H–1, até que ele esteja são e salvo outra vez. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade permanente.

Você pode ter mais de um Protegido, mas isso aumenta seus riscos. Caso dois ou mais Protegidos estejam em perigo.

COMBATE!!!

Combate é a parte mais importante deste jogo – afinal, estamos falando de aventuras que comportam heróis de mangá, anime e games! Em 3D&T, como em todos os outros RPGs, combates são decididos através de uma série de testes: os combatentes jogam dados e, de acordo com os resultados, conseguem provocar mais ou menos dano no oponente. Obviamente, quanto mais altas as características de um personagem, maiores suas chances de vencer. Isso não significa que seja impossível para um herói fraco vencer uma luta. Será apenas mais difícil.

Embora personagens jogadores possam lutar entre si, a maioria dos combates vai ocorrer entre os aventureiros e os inimigos colocados no jogo pelo mestre. Neste caso, cada jogador rola os dados por seu personagem e o mestre rola pelos inimigos. O mestre pode fazer suas rolagens em segredo, atrás de um escudo – mas também pode fazê-las abertamente, se quiser.

Turno ou Rodada

As aventuras de RPG acontecem na imaginação, e na imaginação o tempo corre de forma diferente; em um jogo de RPG, um ano pode passar em um segundo!

Em 3D&T, como na maioria dos RPGs, o modo mais importante de medir a passagem do tempo é o turno – ou rodada. O turno é "a sua vez" de jogar, uma medida de tempo para saber como as coisas acontecem no mundo do jogo.

Um turno é uma medida imaginária, não tem um valor exato em tempo real: um segundo (quase sempre em situações de combate), dez segundos, um minuto... não faz diferença. O importante é que um turno começa na iniciativa do primeiro personagem que age, e termina depois da iniciativa do último personagem. Na sua iniciativa, cada personagem pode executar uma ação e um movimento.

Ação: Atacar e lançar uma magia são exemplos de ações. Usar uma vantagem que consome PMS não é uma ação, a menos que seja parte de um ataque (como um Ataque Especial). Algumas vantagens e manobras, como Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo, permitem fazer vários ataques com uma só ação – mas não executar várias ações. Você não pode usar estas vantagens para lançar várias magias, por exemplo.

PROIBIDA A VENDA

Movimento: Um movimento é quase qualquer coisa que não seja atacar ou usar magia.
Em um turno você pode mover-se em velocidade máxima (veja adiante) e também executar uma ação. Você pode fazer isso na ordem que quiser (mover-se e agir, ou agir e mover-se). Você pode mover-se duas vezes (o dobro de sua velocidade máxima) e não realizar nenhuma ação. Mas não pode fazer o contrário (ficar imóvel e fazer duas ações). Certas ações não agressivas podem ser executadas como se fossem movimentos.
Trocar de arma, beber uma poção; jogar algo para um aliado pegar; abrir ou fechar uma porta; entrar ou sair de um veículo... o mestre decide quais ações podem ser movimentos. A vantagem Aceleração oferece um movimento (não uma ação) extra por turno. Neste caso você pode mover-se duas vezes e agir, ou então mover-se três vezes.
Esquiva: Uma esquiva não é uma ação e nem um movimento, mas sim uma reação. Você a executa em resposta a outro evento (normalmente um ataque inimigo). Certas vantagens defensivas, como Deflexão e Reflexão, são consideradas esquivas. Você não precisa esperar sua vez para uma esquiva – este é o único tipo de ação que você pode executar na iniciativa de outro personagem. No entanto, o número máximo de esquivas que você pode tentar em um turno é igual à sua Habilidade.

Turno de Combate

Passo 1 Iniciativa: cada combatente rola um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. Inclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos), quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro. Em caso de empate, combatentes com Habilidade mais alta agem primeiro. Se mesmo assim houver empate, os combatentes agem ao mesmo tempo. Este teste é feito apenas uma vez, no primeiro turno do combate: o valor de iniciativa é mantido até o final da luta.

Passo 2 Força de Ataque (FA): os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Força de Ataque de cada um será igual a H+F+1d (para ataques corpo-a-corpo) ou H+PdF+1d (para ataques à longa distância), à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.
Exemplo: um combatente com H4, F3 e PdF1 rola um dado e consegue um 2. Ele terá uma Força de Ataque 9 (4+3+2) para atacar corpo-a-corpo e FA 7 (4+1+2) para atacar à distância.

Passo 3 Força de Defesa (FD): a Força de Defesa da vítima será igual a H+A+1d. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Exemplo: um atacante com H2 e F3 rola um dado, consegue um 5 e ataca com FA 10. Seu alvo tem H2, A1 e rola um 3, defendendo-se com FD 6. 10–6=4. A vítima perde 4 PVs por este ataque. Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.

Esquiva

Quando um personagem recebe um ataque ele pode, no mesmo instante (antes de rolar sua Força de Defesa), tentar se esquivar.
A esquiva é conseguida com um teste bem-sucedido de Habilidade. Esse teste sofre um penalidade igual à Habilidade do atacante. Por exemplo, H–2 se o atacante tem H2. Muitas vezes a esquiva será impossível. Por exemplo, uma vítima com H2 (e sem nenhum bônus) nunca poderá se esquivar de um atacante com H2 ou maior. Neste caso, a vítima simplesmente não faz o teste. Caso um mesmo personagem receba vários ataques simultâneos, o número máximo de esquivas que ele pode tentar no turno (até sua próxima iniciativa) é igual à sua Habilidade. Então, um personagem com H3 pode fazer até três tentativas, sejam bem-sucedidas ou não.

Atenção: cada ataque recebido só permite uma tentativa. Depois de fracassar uma vez, você não pode fazer novas tentativas de esquiva para um mesmo ataque – apenas para outros ataques.

O teste de Habilidade para a esquiva recebe um bônus de +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte, se você tiver uma dessas vantagens. Esses bônus não são cumulativos.

Personagens cegos, ou na escuridão, ou que por algum outro motivo não possam enxergar de onde vem um ataque, sofrem uma penalidade de –3 em esquivas (ou apenas –1 se tiverem Audição Aguçada ou Radar).

Acerto Crítico

Ao rolar o dado para determinar sua Força de Ataque ou Força de Defesa, caso você consiga um resultado 6, este terá sido um acerto crítico.Dobre sua Força ou PdF para a FA, ou Armadura para a FD.

Exemplo: um atacante com F4 e H2 rola um 6, conseguindo um crítico. Sua FA final será 8 (por F4x2) +2 (por H2) +6 (pela rolagem do dado), total FA 16.

Alvo Indefeso

A Força de Defesa de um alvo é o resultado da soma de sua Habilidade (sua capacidade de bloqueios e defesas ativas, aquelas que ele usa de propósito) e Armadura (suas defesas passivas, aquelas que funcionam mesmo sem ele querer). Às vezes um personagem não tem como se defender ativamente: por exemplo, se estiver amarrado, paralisado, pendurado à beira de um penhasco, dormindo, desmaiado, ou apenas surpreso. Nestes casos ele será considerado indefeso. Sua Habilidade não é levada em conta para calcular a FD, e ele também não pode rolar 1d; sua única FD será apenas pela Armadura.Claro que isso reduz dramaticamente suas chances de resistir a ataques. Personagens indefesos também não podem fazer esquivas.

Combos

Você pode combinar vantagens e manobras diversas para desferir golpes espetaculares, desde que consiga pagar pelo custo em PMs e quaisquer outras exigências de todas as manobras envolvidas.

Ataque Especial + Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo
Ataque Especial + Ataque Concentrado
Paralisia + Ataque Especial
Tiro Carregável + Ataque Concentrado

Área de Batalha, Arena, Poder Oculto
Bônus oferecidos por estas vantagens podem ser combinados com quaisquer outros livremente, desde que os custos em PMs sejam pagos.
Multiplicações
Algumas vantagens, manobras ou efeitos duplicam o valor de sua F, A ou PdF. Isso pode acontecer como efeito de um acerto crítico, Tiro Carregável e outros. Caso dois ou mais destes efeitos ocorram ao mesmo tempo, os multiplicadores são somados – não multiplicados entre si. Exemplo: se durante um Tiro Carregável você rolar 6 e conseguir um acerto crítico, seu PdF será multiplicado por 3, não por 2x2.
Sem Combos
Alguns ataques não podem ser combinados com quaisquer outros – por exemplo, os ataques extras oferecidos por ser um Centauro ou ter Membros Extras. Seu dano jamais pode ser aumentado por nenhuma vantagem ou manobra.

PROIBIDA A VENDA

FICHA DE PERSONAGEM

Nome | Pts | Papel

Força de Ataque (FA) — Corpo a Corpo: — À Distância:

Força de Defesa (FD) — H+A:

Características

FORÇA	
HABILIDADE	
RESISTÊNCIA	
ARMADURA	
PODER DE FOGO	

Pontos de Vida

Pontos de Magia

Experiência (PE)

se quiser, faça aqui um desenho de seu personagem

Tipos de Dano

Dano Físico	
Dano por Energia	

Vantagens

Desvantagens

História

Equipamentos e itens

Dinheiro

Turno de Combate

1)Iniciativa: Habilidade +1d. Inclua +1 por Teleporte ou +2 por Aceleração, não cumulativos, quando houver. Combatentes com Iniciativa mais alta agem primeiro.

2)Força de Ataque(FA): igual a H+F+1d (para ataques corpo acorpo) ou H+PdF+1d (para ataques à distância) à escolha do jogador (defina antes da rolagem).

3) Força de Defesa (FD): igual a H+A+1d. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Se FD for maior, nenhum dano é provocado.